

Beden-Mekân İlişkisi Aracılığıyla Sıradışı Bir Deneyim Alanına Açılan Mekânsal Algı

Hande Asar¹

Öz

Bu çalışmanın amacı, beden-mekân ilişkisinin mekânsal algılarımıza etkisini tartışmaktır. Bunun için olağan(laşan)ın çatlaklarından sızıp olasılığın akışına açılan ve böylece öteki ile temas halinde olan sıradışı kavramından faydalanılır. Sıradışı, yeni olana açılan bir karşılaşma alanı yaratır ve bir süre sonra kendi içine kapanarak sıradanlaşır. İlgili süreç, çalışmada *sapma- değişim ve yeniden oluşum* döngüsü olarak ele alınır. Mimari tasarımın oluşum ve deneyimlenme süreçlerinin de doğası ile doğrudan ilişkili olan bu döngü bir yandan beden ve mekân ilişkisini dönüştürürken bir yandan da mekânsal algımızın genişlemesine etki eder. Bahse konu sav çalışmada mimarlık ve sanat alanlarından örnekler aracılığıyla tartışılır. Çalışmanın sonunda beden ve mekân ilişkisinden *bedenmekân* ve *(öteki)beden(öteki)mekân* kavramları açığa çıkarılır ve dönüşen beden-mekân ilişkisinin mekânsal algıyı da dönüşüme uğrattığı ve sınırlarını genişlettiği ifade edilir.

Anahtar Kelimeler: Beden, Mekân, Mekânsal Algı, Sıradışı.

Spatial Perception Opening to an Extraordinary Field of Experience through the Body-Space Relationship

Abstract

This study aims to discuss the effect of the body-space relationship on our spatial perceptions. For this purpose, the concept of the extraordinary is utilized. This concept, which seeps through the cracks of the ordinary, opens up the flow of possibilities and establishes communication with the 'other'. The extraordinary creates a field of encounter that opens to the new, and after a while, it is folded into itself and becomes ordinary. The related process is handled through the *diversion-alteration and re-formation* cycle in the study. This cycle, directly related to the nature of architectural design's generation and experience processes, transforms the relationship between body and space, and affects the expansion of our spatial perception. The argument in question is discussed in the study through examples from art and architecture. At the end of the study, the concepts of *body space* and *(other)body(other)space* are revealed from the relationship between body and space.

Keywords: Body, Space, Spatial Perception, Extraordinary.

¹ Arş. Gör. Dr., Ondokuz Mayıs Üniversitesi Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümü, ORCID NO: 0000-0003-3201-3204, hande.asar@omu.edu.tr

Beden ve mekân arasında karşılıklı etkileşim içeren bir ilişki söz konudur. Bahse konu çift yönlü etkileşim, doğası gereği içsel ve çevresel pek çok etken aracılığıyla gerçekleşir. Bu noktada duyu(m)sal süreçleri ile birlikte beden her bir kişi için biricik olması ve mekânın niceliksel ve niteliksel veriler bağlamında çoklu ifadesi/kavranışı beden-mekân ilişkisini sayısız olasılıklar alanının içine atar. Böylesi çoklu bir alanda bir tartışma yürütebilmek için, çalışma kapsamında sıradışı kavramından faydalanılmıştır. Böylece beden ve mekân arasındaki etkileşim sıradışı kavramı aracılığıyla ele alınmış, kavram *sapma- değişim ve yeniden oluşum* döngüsü aracılığıyla açıklanmıştır. İlgili döngü, beden ve mekân arasındaki ilişkinin sıradışı bir noktaya ulaştığında geçirdiği dönüşümlere odaklanarak beden-mekân ilişkisinin farklı boyutlarını dile getirmeye yardımcı olmuştur. Bunun için sanat ve mimarlık alanlarındaki örneklerden faydalanılmıştır. Örneklerin de yardımıyla dönüşen *beden-mekân* ilişkisinin, her dönüşüm ile birlikte, mekânsal algıyı nasıl etkilediği/dönüştürdüğü ele alınmıştır. Bedenden ve mekândan bağımsız var olamayan mekânsal algının dönüşen beden-mekân ilişkisi ile sınırlarını genişlettiği vurgulanmıştır.

Döngüyü Kırma ve Yeni Bir Döngü Yaratma

Hiç düşünmeksizin, otomatik olarak yaptığımız şeyler, kendi ritmini yakalamış ve kendi doğası içinde olağanlaşmıştır. Bu ritmi bozan ve o düzen zincirini *sapmaya* uğratan herhangi bir etken yapılan eyleme dikkat çeker ve eylemi gerçekleştiren kişiyi uyandırır. Burada *sapma*, düşüncenin farklı patikalara taşınmasına aracılık eder. Bahse konu uyanma hali ise ezberin bozulduğu *anda* yatar ve yeni olan ile karşılaşma olasılığını açığa çıkarır. Karşılaşma hem eylemi hem de eylemi gerçekleştiren kişiyi *değişime* uğratar. Bozulan/değişen ritim, hayal gücünü tetikler ve kişiyi yeni bir akışın içine yönlendirir. Kişi, o akışa ayak uydurmaya başladığında ise *yeni bir oluşum* döngüsü yaratmaya başlar. İlgili oluşum bir süre sonra kendi içine kapanır ve yeniden olağanlaşır. Dolayısıyla olağanın dünyasında *sapma, değişim ve yeniden oluşum* bir döngü halinde yeni olağanlıkları açığa çıkarır. Burada önemli olan *sapma* anlarının nasıl gerçekleştiği ve o anlar ile ne türden ilişkiler kurulduğudur. Mimari tasarım süreci bağlamında ilgili döngü ele alındığında ise tasarımı biricik/özgün/kişisel kılan şeylerin bu aralıklarda açığa çıktığı söylenebilir. Çünkü bu durum olaylara/şeylere *farklı bakabilmeyi* sağlar ve hayal gücü ile gerçekleşir.

Tekil bir olgu olmayan hayal gücü (Pallasmaa, 2015) ise “... yarı görsel bir yansıtma değildir; [çünkü]² tüm bedenlenmiş varlığımızla hayal kurarız ve hayal gücümüzle varlık alanımızı genişletiriz” (Pallasmaa, 2015). Bu anlamda hayal gücü ile duyu(m)sal ve fiziksel olarak bedenli bir varlık oluşu arasında birbirini besleyen çift yönlü bir ilişki biçiminden söz etmek mümkün hale gelir. Beden ve mekân arasındaki ilişki, hayal gücü aracılığıyla, her düşünce ya da eylem anında başka biçimlerde kurulur. Çünkü bir mekânı hayal etmek demek bedenli bir varlık olarak insanı ve insanın eylemlerini hayal etmek demektir. Böylece hayal gücü ve gerçeklik arasında gezinen düşünceler tasarım sürecinin ve sonuçta da tasarımın bir parçası haline gelir.

² Köşeli parantez alıntı içindeki ekleme için kullanılmıştır.

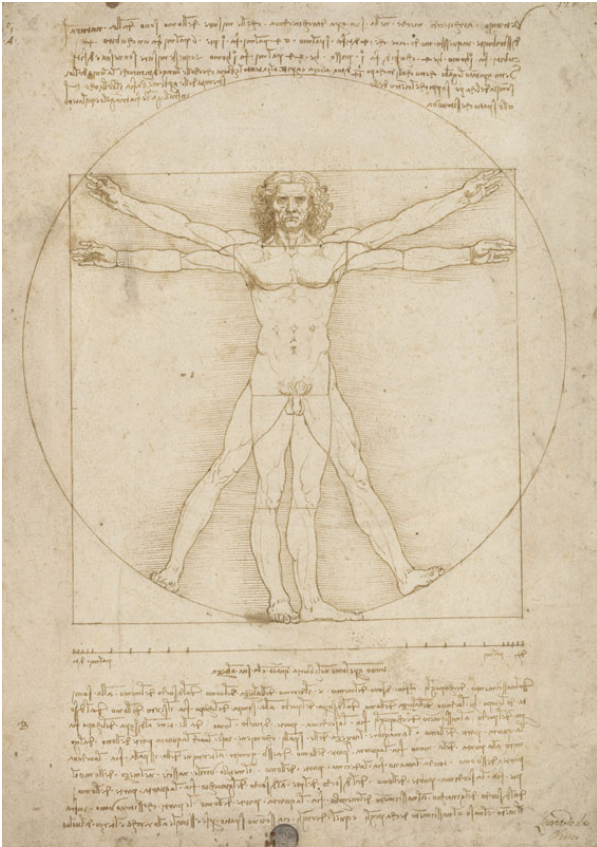
Gerçeklik ile kurduğu ilişki bağlamında hayal gücü gerçekliğin parçalarını alıp, onu dönüştürerek yeni parçalar halinde şekillendiren ve gerçekliğe yeniden dâhil eden bir döngü olarak ifade edilmiştir (Lindqvist, 2003). Dolayısıyla bu çalışmayı kuran *sapma, değişim ve yeniden oluşum* döngüsü, hayal gücünün açıldığı döngü ile benzerlikler gösterir ve mimarlık düşüncesi bağlamında ezber bozmanın yollarından biri olarak tartışılabilir.

Ezber bozan bir uygulama alanı bulabilmek için ise öncelikle tasarımcının “boş kağıdı sil(ebil)mesi” (Çalıcı, 2020) gerekir. Bu gereklilik “Deleuze’ün, yazmak isteyen bir yazarın boş kağıda yazmadığını, çizmek isteyen bir ressamın da boş bir tuvale resim yapmadığını, aksine kağıdın ve tuvalin önceden işlenmiş birtakım önyargı ve klişelerle dolu olduğunu ifade ettiği...” (Çalıcı, 2020) yaklaşımı ile benzerlik gösterir. Bu yaklaşım ise mimari tasarım süreci bağlamında hayal gücünün tetiklendiği alanlara işaret etmekte ancak tasarımın özgün değerinin de yine aynı alanları ne kadar terk edebildiğimizle ilişkilendirilmektedir. Dolayısıyla *boş kağıdı silmek* “öncesiz ve sonrası mutlak bir şimdide... bir kendilik, bir hakikat olarak... sıfır noktasını aramak” (Tanju, 2003) eylemi ile benzer bir paydada buluşur. Bu haliyle de *boş kağıdı silmek* bildiğimiz/güvende olduğumuz yoldan sapmak gerektiğinin ve “mutlak hafıza kaybı” (Tanju, 2003) gerektirdiğinin bir ifadesidir. Çünkü ancak bu şekilde olağanın döngüsü kırılabilir ve olasılıklar arasında *yeni* olanı yaratabilmek mümkün hale gelir. Bu olasılık ise olumlu anlamda *ötekine* temas eden bir aralık açar. Böylece çalışmayı kuran *sapma, değişim ve yeniden oluşum* döngüsü kendini açığa çıkarır ve bu döngü mekân ve mekânsal algı tartışmasını ölçeklendirmemize olanak sağlayan *beden* kavramı ve *beden-mekân* ilişkisi aracılığıyla ele alınır. Beden-mekân arasındaki etkileşim ise en temelde algı ile gerçekleşir. “Nesnel dünyayı duyular yoluyla öznel bilince aktarma” (Hançerlioğlu, 1976, s. 42) olarak tanımlanan ve “... bilinçli duyusal deneyim” (Goldstein, 2010, s. 8.) olarak ele alınan algı, dışsal ve içsel etkenlerden aldığı uyaranlar ile bilişsel ve deneyimsel bir süreç ile gerçekleşir. Bizler ise bu süreç ile mekânları deneyimleriz. Tam da bu deneyim anında mekân ve kişi arasında bir tür alışveriş olur. Bahse konu alışverişin gerçekleşmesine olanak sağlayacak mekân tasarımlarına odaklanan pek çok mimar bulunmaktadır. Bunlardan biri olarak ifade edebileceğimiz Pallasmaa bu türden bir ilişkiyi şu şekilde ifade etmiştir: “... Ben duygularımı ve çağrışımlarımı mekâna ödünç veririm, mekân da bana, algılarımı ve düşüncelerimi ayartan ve özgürleştiren aurasını ödünç verir” (Pallasmaa, 2016, s. 14). Mekânın aurası ise onun niceliksel olarak ölçülemeyen yanında gizlidir. Çünkü “mekân fiziksel boyutları ile ölçülebilir, ölçülemeyen boyutları ile varsayılabilir ve deneyimlenebilir, duyularla kavranabilir bir uyaranlar bütünüdür” (Arayıcı, 2015). Mekânın bu çok boyutlu yapısı ise ancak onu deneyimleyen biri ile çözülmeye başlayabilir. Bu nedenle mekânsal algı da o mekânı deneyimleyen kişiye göre değişiklik gösteren kişisel bir deneyim olarak açığa çıkar.

Beden ile/aracılığıyla Mekânı Algılamak

Mekân algısı, bedenin hem fiziksel özellikleri ile/aracılığıyla hem de bedeni aşan bilişsel özellikleri ile gerçekleşir. Çünkü “mekân algımız, yalnızca bizim tarafımızda olan bilişsel veya nörobiyolojik yapılardan oluşmaz; mekân duygumuz, bedenimizi aşan bir dünyada, bir dışarıda sarmalanmıştır” (Morris, 2004). Morris’in de ifade ettiği üzere mekânsal

algının öznesi o mekânı deneyimleyen kişi olsa da mekânsal algının oluşumu öznenin yalnızca bilişsel süreci ile gerçekleşmez. Bu noktada *mekân duygusunun* oluşmasını sağlayan *derinlik algısı* önemli hale gelir. "... derinlik algısı [ise], algılayan ile dünya arasında gerçekleşir, çünkü derinlik algısı, algılayanın bulunduğu yerle olan ilişkisinin algılanmasıdır ve bu ilişki yaşamı ve hareketi içerir; ne algılayan tarafında ne de dünya tarafındadır..." (Morris, 2004).³ Dolayısıyla mekânsal algının oluşması için (algılayan) özne ve (algılanan) mekân arasında bir etkileşimin gerçekleşmesi gerekir. Bu etkileşim her bir algılayan kişi için biricik olduğundan mekânsal algının da her algılayan özne için özelleştiği söylenebilir. Ancak algının gerçekleştiği algısal süreç⁴ bilişsel/nörobiyolojik yapısı dolayısıyla işleyiş olarak her bir özne de benzerlik gösterir. Burada sözü edilen farklılaşmanın/özelleşmenin duyumsal olarak gerçekleştiğinin altı çizilebilir. İlgili özelleşme durumlarının dikkate alındığı çalışmada ise bedeni aşan bir dünyada ama beden aracılığıyla gerçekleşen ve farklı deneyim alanlarına açılan mekânsal algıya odaklanılır. Mekânsal algı, beden-mekân ilişkisi ve bu ilişkinin dönüşümleri üzerinden tartışılır.



Görsel 1. Leonardo da Vinci, *Vitruvius Adamı*, 1452 (Gallerie dell'Accademia di Venezia., t.y.). ©Gallerie dell'Accademia di Venezia/su concessione del Ministero della Cultura, 2023.

Beden ve mekânı bir arada tutan en önemli şeylerden birinin de hayal gücü ile kurulan ilişki olduğu söylenebilir. Böylece bir anlamda ... *mış gibi* düşünebilme yetisi olan hayal gücü olağanın sınırlarını zorlayabilir. Ancak bu sınırın zorlanabilmesi için çalışmada beden kavrayışının gelişimi, bu kavrayışlardan sapma biçimleri, ilgili sapmaların açığa çıkardığı olanaklar ve bu olanakların zaman içerisinde kurduğu yeniden oluşum süreçleri bir tür döngü olarak ele alınmıştır. Bu döngünün açıldığı örnekler ise mimarlık ve sanat alanlarından faydalanılarak seçilmiştir. Sanatın mimarlık alanına dâhiliyeti de *bedenin bir yandan da tüm sanatların kaynağını*⁵ (Pallasmaa, 2015) oluşturmasıdır.

Beden-mekân tartışmasını başlatmak için öncelikle hem mimarlık yazınından beslenmesi hem de onu geri beslemesi dolayısıyla önemli figürlerinden biri olan ve Leonardo da Vinci'nin 15. yüzyılda (Ashrafian, 2011) çizdiği *Vitruvius Adamı* çiziminden faydalanılabilir. Vitruvius'un *Mimarlık Üzerine* kitabının üçüncü bölümünün ilk kısmında

³ Alıntı içindeki köşeli parantez çevirideki vurguyu güçlendirmek için yazar tarafından eklenmiştir.

⁴ "Algısal süreç, çevreden bir uyarının algılanmasına, uyarının tanınmasına ve uyararla ilgili eyleme giden bir dizi adım" (Goldstein, 2010, s. 418).

⁵ Pallasmaa (2015) "Bir bakıma, tüm sanat bedenden kaynaklanır" ifadesini Adrian Stokes'un *The Image in Form* başlıklı metninden alıntılanarak kullanmıştır.

(Simetrinin kökeni ve tapınak mimarisine uyarlanması) (Vitruvius, 2017) tariflediği insan vücudundaki oran-orantı ve tapınak mimarisi ilişkisinden faydalanarak Leonardo'nun çizdiği *Vitruvius Adamı* (Gallerie dell'Accademia di Venezia), beden ve mekân⁶ arasındaki ilişkinin kurulmasına zemin hazırlaması bağlamında önemli örneklerden biridir. *Vitruvius Adamı* (Görsel 1) çizimi aracılığıyla görselleştirilen ve altın oran aracılığıyla mimaride güzelliğin bulunabileceğine işaret eden idealizasyon düşüncesi, bir erkek bedeni aracılığıyla görünürlük kazanmıştır. Bu yaklaşım/düşünce, mimarlığı anlayabilmek için bedeni nesneleştirmenin ve/veya idealize etmenin örneklerinden biri olarak değerlendirilebilir.

İdeal bir nesne olarak bedenin önemli bir diğer yorumuna ise 20. yüzyıl ortalarında Le Corbusier'nin *Modulor*'unda⁷ (Le Corbusier, 2014) rastlanır. Corbusier de yine beden, altın oran ve Fibonacci dizisi⁸ birlikteliğinden yola çıkarak bir ölçü ve oran sistemi olarak *Modulor*'u⁹ tasarlamıştır. Ancak burada artık bedenin hareketleri de bir etki aralığı kazanmıştır. Bu hareketler ise, yine matematiksel bir anlayış üzerinden, yapının ve yapının içindeki tefrişlerin tasarlanmasına yardımcı olan bir araca dönüşmüş, böylece ortaya çıkarılan ölçü ve oran sistemini kuran önemli bir etmen olmuştur. Bilindiği üzere de Corbusier bu ölçü birimini kullanarak yapılar tasarlamıştır. *Le Cabanon* yapısı ise *Modulor*'un kullanılarak tasarlandığı ve inşa edildiği "konuta yönelik ilk uygulama alanı" (Berkin, 2021) olmuştur.

Bedenin idealizasyonu ve bu idealizasyonun bir ölçü birimi olarak kullanılması, bir yandan mimarlık-beden-mekân ilişkisine dair bir farkındalığın oluşmasına işaret ederken bir yandan da bu ilişkiyi *beden ve mekân* şeklinde ayrıştırarak nesnelleştirmiştir. Pozitivist bakış açısı üzerinden değerlendirilebilecek bu yaklaşımlar, aralarında farklılık bulunsa da temelde dayandıkları bilgi zemini dolayısıyla benzeşirler. Bu bağlamda mimarlık düşüncesini beden üzerinden anlamının/anlamlandırmanın ötesinde nesnel bir ölçüt olarak bedenden faydalanmak, insan vücudunun ölçüleri ile ölçeklenen bir hacim olarak mekân düşüncesini açığa çıkarır ve düşünsel bir sapma anına kadar nesnel bir beden-mekân ilişkisi kurarak olağanlaşır. Burada mekân ölçülebilir nitelikleri ve fizikselliği ile varlık kazanır.

Öte yandan özellikle 60'lı yıllardan sonra performans sanatlarının da ortaya çıkmasıyla birlikte bedene olan bakış açısında sapmalar açığa çıkar ve böylece beden ve mekân ilişkisi yeni bir olasılık alanına açılır. Beden artık, bir mekânın içerisinde hareket eden bir nesne

⁶ Çalışma boyunca *beden* kavramı düşünsel, duymusal ve eylemsel süreçleri ile bütün bir varlık olarak ele alınmıştır. Ancak burada kullanılan beden ifadesi bu bakışı yansıtmamakla birlikte bu bakışın doğmasına zemin hazırlayan önemli örneklerden biri olarak düşünüldüğü için seçilmiş, ilgili örnekte ise beden kavramı dil akışını bozmamak için kullanılmıştır.

⁷ *Modulor* şu şekilde açıklanmıştır: " 'Modulor' ayakta duran insan bedeninden ve matematikten türetilmiş bir ölçü aletidir. Kolunu kaldırmış bir adam, mekânı doldurmanın belirleyici noktalarını- ayak, göbek deliği, kafa, kaldırılmış kolun parmaklarının en uç noktası- sağlar: Bunlar Fibonacci denilen bir altın oran dizisi oluşturan üç aralıktır. Diğer yandan matematiksel bir değer hem en basit hem de en güçlü çeşitlemesini sağlar: tek birim, çift birim ve iki altın oran" (Corbusier, 2014, ss. 48-49).

⁸ Fibonacci dizisi şu şekilde açıklanmıştır: "Ardeşik iki terimin toplamının bir sonraki terimi vermesi" (Corbusier, 2014, s. 38).

⁹ Modulor görseli için bkz. Fondation Le Corbusier.

olmanın ötesinde, mekânı şekillendiren ve mekân tarafından şekillenen aktif bir şey haline gelmiştir. Bu çalışmaların çoğunda beden kalıplara sokulmamış ve kendi sınırları ve yapabildiği şeyler göz önünde bulundurulmuştur. Böylece bedeni değişmez bir birim olarak araçsallaştırmak yerine farklı bedenlerin gözlemlendiği bir bilgi alanının önü açılmış, beden ve mekân ilişkisi yerini *bedenmekân* ilişkisine bırakmaya başlamıştır. Bahse konu ilişki biçimini tartışabilmek için ise Saraceno'nun enstalasyon çalışmalarından¹⁰ faydalanılabilir. Örneğin, Saraceno'nun "etik bir duyarlılığa ulaşmaya, dünyada olma olasılıklarımızı ve dünyadaki rolümüzü şekillendiren birçok olgunun farkına varmaya, onları benzersiz bir sinestetik deneyimle algılanabilir kılmaya yönelik metodolojik bir girişim" (Studio Tomás Saraceno) olarak ifade ettiği *In Orbit* çalışmasında¹¹ artık mekân duyumsanan ve deneyimlenen bir şey olarak beden(ler)den bağımsız değildir. Enstalasyonun içinde/üzerinde/altında bulunma biçimine bağlı olarak bedenin mekânla kurduğu ilişki de başkalaşmıştır. Bu kurgu ise enstalasyona dâhil olarak ve onu izleyerek alımlayan iki farklı kullanıcı grubunun yaratılmasına ve mekânsal algının farklı biçimlerde kurulabilmesine olanak sağlamıştır. Özellikle çalışmaya dâhil olarak onu bedeni ve bedeninin hareketleri aracılığıyla deneyimleyen grubun mekânla kurduğu ilişki, mekânın algısal olarak da çoğalmasında etkili olmuştur. Dolayısıyla beden, mekân ile sıradışı bir ilişki kurmayı başararak *bedenmekân* haline gelmiş ve mekânsal algı da deneyimin faz değiştirdiği noktalarda tetiklenerek yenilenmiştir.

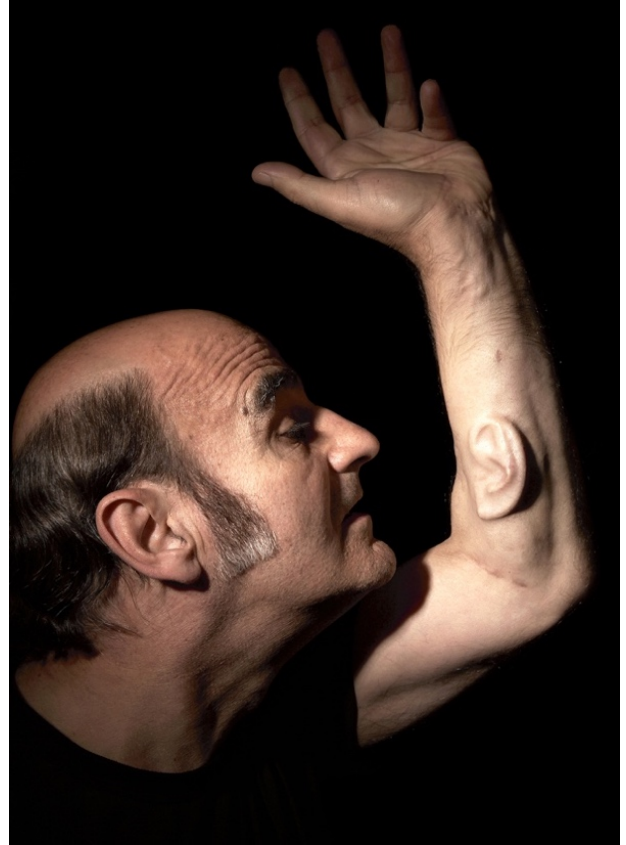
Beden ve mekân ilişkisinin iç içe geçmeye başladığı bu türden çalışmaların/araştırmaların yanı sıra bedenin sınırlarının zorlandığı performans çalışmaları da farklı bir sapma biçimi olarak mekânı algılama ve deneyimleme biçimlerimizi tartışabilmek üzere yeni bir alan açmıştır. Bu anlamda özellikle "... insan bedenini teknolojiyle bütünleştirebilmek için kimi zaman protezler, kimi zaman robotik sistemler, kimi zaman internet gibi iletişim araçlarını kullanan" (Hasgüler, 2012) Stelarc ve onun performansları çarpıcı örnekler arasında değerlendirilebilir. Bu anlamda Stelarc'ın *Üçüncü Kulak* (2006), *Üçüncü Kol* (1982), *Dış İskelet* (2003) (Yılmaz, 2020) gibi çalışmaları, "... vücudu siber sistemlerle genişletmek ve gerçekte neler yapabileceğini görmek" (Stanford University) adına önemlidir. Burada artık bedenin "araştırılan bir mekân" (Hasgüler, 2012) haline gelmesi mekân düşüncesinin de kendi içine katlanmasına neden olur ve mekân "sibernetik organizmalar (siborg)" (Haraway, 2006) ile yeniden düşünülmesi gereken muğlak bir alan olarak karşımıza çıkar. Bedenin sınırlarının zorlandığı bu türden performanslar aracılığıyla hem bedene hem de mekâna olan bakış açıları etkilenir. Bu noktada Stelarc'ın *Üçüncü Kulak* (Görsel 2) çalışması üzerinden bir değerlendirme yapıldığında, bir tür beden uzantısına dönüşen (robotu) organlar ile birlikte bedenin çoğalması durumundan söz edilebilir. İlgili çoğalma ile birlikte de mekânın algısal/duyumsal olarak artırılmaya çabaladığının altı çizilebilir. Ancak bedenin mevcut düzenine eklenti olarak önerilen uzantılar beklenen etkiyi yaratmadığı için mekânla kurulan ilişkide de bir değişiklik görülmez. Ancak yine bu örnekteki algının artırılma niyeti, beden-mekân ilişkisinin duyu yoğunluğu üzerinden tartışılabilme olasılığı adına önemlidir. Nitekim duyu-beden ilişkisindeki eşiklerin

¹⁰ Saraceno'nun *Cloud cities Barcelona, Algo-r(h)i(y)thms, Galaxies Forming along Filaments, like Droplets along the Strands of a Spider's Web* (Studio Tomás Saraceno) gibi pek çok çalışması da benzer şekilde değerlendirilebilir.

¹¹ Görsel için bkz. Studio Tomás Saraceno.

sınırlarını zorlamayı denemek, bedeni çoğaltmanın yanı sıra mekânla kurulan ilişkiyi algısal genişleme üzerinden çoğaltmanın da bir denemesi olarak okunabilir. Bu türden yeniliklerin/karşılaşmaların ise -daha geniş bir perspektiften bakıldığında- mimarlık bilgi alanının içerisine de sızan protez, siborg ve post-insan kavramlarının türemesine ve tartışılmasına aracılık ettiği ileri sürülebilir.

Teknolojinin gelişmesi ile birlikte beden ve mekân ilişkisi bağlamında açığa çıkan tüm bu sapmalar, bir yandan bedenin sınırlarını/yapabildiklerini geliştirmeye etki ederken bir yandan da *sanal bedenleşme/bedensizleşme*¹² olarak ifade edebileceğimiz kavramların açığa çıkmasına aracılık etmiştir. Bahse konu kavramların ortaya çıkmasını sağlayan ortamlar ise “son yıllarda özellikle yapay zekâya bağlı sistemlerle birlikte Sanal Gerçeklik (*Virtual Reality- VR*)¹³, Artırılmış Gerçeklik (*Augmented Reality- AR*)¹⁴, Karma Gerçeklik (*Mixed Reality- MR*)¹⁵ ve Genişletilmiş Gerçeklik (*Extended Reality- XR*)¹⁶ uygulamaları...” (Oktay ve Yüzer, 2022, s. 265) üzerinden düşünülebilir. Bu uygulamalar aracılığıyla geliştirilen sanal oyunlar ya da üç boyutlu olarak gezilebilen mekânlar¹⁷ ile *sanal bedenleşme/bedensizleşme* ilişkisi birlikte okunabilir. Sokakların, yapıların ve hatta şehirlerin sanal olarak ve üç boyutlu bir şekilde gezinilebildiği uygulamalarda beden fiziksel olarak orada olmasa da oradaymış gibi o mekânları¹⁸ algılayıp, deneyimleyebilir. Fiziksel gerçeklikteki farklı (ve zaman aralığına göre farklılaşan) duyuşal tetikleyicilerin her zaman o deneyimin içinde yer alamıyor oluşu, mekânsal algının duyuşal boyutunda boşluklar yaratmaya başlar. İlgili boşlukların ise fiziksel



Görsel 2. Stel Stelarc, *Üçüncü Kulak*, 2006.¹ (*Ear On Arm, Stelarc, London, Los Angeles, Melbourne 2006, Photographer- Nina Sellars*) ©Stelarc, 2023

¹² Burada kullanılan *bedensizleşme* kavramı aynı zamanda *sanal bedenleşmeye* işaret eden *yeniden bedenleşme* ifadesi üzerinden de düşünülebilir.

¹³ “Sanal Gerçeklik (VR), gerçekçi bir ortamı simüle eden gelişmiş bir insan-bilgisayar arayüzüdür. Katılımcılar sanal dünyada hareket edebilirler. Onu farklı açılardan görebilir, içine uzanabilir, kavrayabilir ve yeniden şekillendirebilirler” (Zheng, Chan ve Gibson, 1998, s. 20).

¹⁴ “Artırılmış gerçeklik sistemlerinin amacı, etkileşimli gerçek dünya ile etkileşimli bilgisayar tarafından üretilmiş bir dünyayı tek bir ortam gibi görünecek şekilde birleştirmektir” (Vallino, 1998, s. 1).

¹⁵ “Karma gerçeklik, VR, AR ve gerçek ortamın bir kombinasyonuna dayanır” (Carre ve ark., 2022, s. 105).

¹⁶ “Genişletilmiş gerçeklik kavramı, adı geçen tüm gerçek ve sanal ortamları ifade etmektedir. Kısaltması olan ‘XR’deki ‘X’ diğer gerçekliklerdeki harfleri temsil etmektedir. Artırılmış, sanal ve karma gerçekliklerin tüm çeşitlerini kapsayan bir şemsiye kategoridir” (Çilesiz ve Aydın, 2022, s. 38).

¹⁷ *Metaverse* kavramı da bu tartışmanın farklı bir boyutu olarak değerlendirilebilir.

¹⁸ Bu mekânlar kimi zaman fiziksel gerçeklikte var olan mekânlar iken kimi zaman kurgu mekânları olabilmektedir.

gerçekliğin içindeki bir varlık olarak bedenın ortadan kalkması, daha doğrusu bir arayüzün ardına gizlenmesi üzerinden *sanal bedenleşme/bedensizleşme* durumunu açığa çıkarmada etkili olduğu söylenebilir. *Sanal bedenleşmenin/bedensizleşmenin* de artık hacimsel ya da duyumsal bir şey olarak mekân tartışmasını aşmaya başladığından söz edilebilir. Böylece bedensizleşmenin dünyasından sızan ve sanal ortamda yapılan eylemlerin bedenli ve bilinçli bir özneye mi yoksa bir tür robota mı ait olduğunu test etmek bir gereklilik haline gelmiştir.

Braidotti (2021) bu gereklilikten türeyen ve herhangi bir internet sitesindeki “ben robot değilim” sekmesini “yapım aşamasında olan insan sonrası” yaklaşımının bir yansıması olarak değerlendirir. Bu bağlamda “insanın bir soru işaretine dönüştüğü ve kim ya da neyin insan sayıldığıнын” (Braidotti, 2021) bir sorgulaması olan bu soru, bedene bürünmüş bir varlık olarak insanı değil karşılaştığı durumu düşünce süzgecinden geçiren bir karar verici olarak insanı aramaktadır. Bu nedenle “ilişkisel ve duygulanımsal güçleri” (Braidotti, 2021) ile birlikte bir beden arayışının hala devam ettiğini söylemek olanaklı hale gelir. Ancak buradaki sapma biçiminde, beden bir yandan varoluşun bir parçası olarak onun içinde gömülü bırakılırken bir yandan da sanal olanın alanı içinde erimekte, çift yönlü bir oluş çizgisinde akışkan bir hal almaktadır. Kendisini “ikili karşıtlıkları çözen, heterojen ve belirsiz”¹⁹ (Kaymaz Koca ve Hale, 2017, s. 489) bir alan olarak *ötekiye* açan bedenın (ve mekânın) yarattığı bu durum en basit haliyle sanal (*öteki*)²⁰ bedenleşme olarak düşünülebilir.

Sanal (*öteki*) bedenleşme olasılık alanının farklı bir sapma yönü de bedenın karar verici rolünün de elinden alındığı ve bir tür imgeye dönüştüğü durumlar üzerinedir. Bu alan ise *avatar oluşturma* yaklaşımı üzerinden bedenın yeni bir katmanı olarak karşımıza çıkar. Böylece beden kavramı, kişinin fiziksel olarak beden(in)den aldığı bilgiyi doğrudan ya da yorumlayarak oluşturduğu sanal bir imge-bedene yani bir avatara dönüşür. Böylesi bir durumda ise bedenın fiziksel ve sanal arakesitinde durduğu ve bedenın silinmesi ve/veya yeniden bedenleşmesi olarak değerlendirebileceğimiz yeni bir olasılık alanı açılır. Bu alanda ise bedenın varlığı silindiği/biçim değiştirdiği için *ötekileşir*. Ancak yine de sanallaşan (*öteki*) mekânın algısı kişinin sanal(*öteki*)bedeni üzerinden değil de mevcut mekân bilgisi ve hayal gücü ilişkisinden beslenerek gerçekleşir. Dolayısıyla beden-mekân ilişkisi artık (*öteki*)*beden(öteki)mekân* olarak ifade edilebilecek yeni bir kavramsal aralığa/deneyim alanına açılır ve böylesi bir ilişki biçiminde mekânsal algı sanal/hayali bir deneyime tabi olarak gerçekleşir.

Çalışma kapsamında seçilen örnekler/yaklaşımlar, açığa çıktıkları dönemler ve etkiledikleri çalışmalar/tartışmalar bağlamında önemli düşünce ve uygulama alanı

¹⁹ Yazarlar, Edward Soja'nın *thirdspace* kavramından faydalanarak *üçüncü/öteki/arada kalmış mekân* tanımı yapmışlar ve bunu şu şekilde ifade etmişlerdir: “... Kartezyen mekânın, artık yerini üçüncü/öteki/arada kalmış düşüncelere açılan yeni bir mekâna bıraktığı noktasında birleşmektedir. Bu yeni mekân, ikili karşıtlıklarını çözmüştür; heterojen, belirsiz ve fraktaldır” (Kaymaz Koca ve Hale, 2017, s. 489).

²⁰ Benimsenen, çoğunluk tarafından kabul gören ve sıradanlaşan şeylerin dışında kalanları ifade eden *öteki* kavramı, işaret edilen ve sıradışı olan ile temas halinde bulunan bir kavram olarak ele alınmıştır. Böylesi bir kavrayışta ise *öteki* çağrıştırdığı olumsuz etkiden kurtarılarak alternatif düşünme biçimlerini açığa çıkaran olumlu etkisi üzerinden değerlendirilebilir.

değişikliklerine işaret etmektedir. Bu nedenle beden ve mekân tartışmasını, bedenmekân ve (öteki)beden(öteki)mekân haline getiren çalışmalar/tartışmalar, aynı zamanda mimarlık ve mekân düşüncesini yeni kavramlar ve disiplinler aracılığıyla genişletmeye yardımcı olur.

Sonuç

Beden, mekânı ve mekânsal kavrayışlarımızı ölçeklendirir. Bu nedenle mimarlık bilgi alanının dışında duran ancak beden ile ilişkilenen çalışmalar, mekânı tasarlamak ya da inşa etmek ve mekân üzerine düşünmek ya da bilgi üretmek gibi eylemlere katkı sağlamaktadır. Öte yandan bahse konu çalışmalar hayal gücünü tetikleyen bir etken ya da hayal gücünden türeyen birer yaklaşım olarak mimarlık düşüncesini etkileme potansiyeline sahiptir. Çalışma kapsamında ele alınan örnekler bu bağlamda değerlendirildiğinde, öncelikle, *Vitruvius Adamı* çiziminin inşa edilmiş yapılar üzerinden yapılan okumalar sonucunda ortaya çıkmış olması beden in oranları ile yapıların oranları arasında nesnel bir ilişki kurma biçimi olarak okunabilir. Burada nesnel bir yaklaşımın öznesi olarak bir vücut imgesi ile karşılaşıldığı için bu örnek için *nesne(l)-beden* değerlendirmesi yapılabilir. Beden kavramında olduğu gibi mekân kavramında da yine benzer bir düşünce biçiminden söz etmek gerekir ki bu da bizi yine mekânsal algının görme duyusuna temellendiği ve fiziksel gerçekliklere dayandığı bir ilişki biçimine yönlendirir. Dolayısıyla bu örneğin, beden ve mekân ilişkisine dair doğrudan bir bilgi vermemekle birlikte söz konusu ilişkinin oluşmasına zemin hazırlaması bağlamında önemli olduğu söylenebilir.

Yine oranlar sistemi üzerinden tasarlanan ve bir ölçü birimi olarak değerlendirilen *Modulor* da mimarlığın fiziksel inşa süreçlerini etkileyen bir tür *ideal*-beden imgesi olarak karşımıza çıkar. Ancak *Vitruvius Adamı* çiziminden farklı olarak *Modulor*'da bedenin hareketlerine dair bilgileri de görmeye başlarız. Hareket ise mekânı tasarlama, üretme ve algılama biçimleri bağlamında mimarlık düşüncesini etkileyen önemli bir kavram olarak kendisine yer bulur. Bu örnek ile birlikte her ne kadar ideal-beden ile karşı karşıya kalıyor olsak da mekân düşüncesinin de izlerini sürebilir hale geliriz. Fakat yine de duyumsal ve ilişkisel bir varoluş biçimi olarak bedenin ve bedenin mekânı algılama biçimine dâir mekân ile kurduğu ilişkinin izi net bir şekilde sürülemez.

Öte yandan *Modulor*, bedenin mekândan bağımsız olamayacağı düşünce akışına geçebilmek için önemli bir çalışmadır. Nitekim performans sanatları ile birlikte görünürlük kazanmaya başlayan bu ilişkisellik *performatif-beden*²¹ kavrayışının açığa çıkmasında etkili olur. Bu bağlamda Saraceno'nun örneklem olarak seçilen çalışması da hem bedenin hareketinden faydalanarak hem de bedenin mekân içindeki hareketini başkalaştırarak tasarlanan bir yaklaşım ve üretim biçimi olarak karşımıza çıkar. Bahse

²¹ Performatif beden kavramı şu şekilde ifade edilmiştir: "Performatif beden kavramı iki şekilde çalışır. Mekânlar bir yandan beden veya bedensel topografyalar olarak algılanabilir; öte yandan bedenin kendisi, doğal ve kültürel oluşumları içinde, topografik bir beden olarak okunabilir. ... Kısacası: Mekân bedeni oluşturur ve beden de mekân haline gelir." (Hallensleben, 2010, s. 16)

konu yaklaşım ise bedenmekânın algılama, duyumsama ve deneyimleme eylemleri ile olan ilişkisine işaret eder. Böylece ilgili çalışma, olağanın dönüşümünün yine olağanın içinden türeyebileceğinin bir örneği olarak değerlendirilebilir.

Bedenmekân kavrayışının bir diğer önemli aracı haline gelen sanat alanı ve bu alan ile ilişkilenerken tartışılabilir hale geldiğimiz “araştırılan bir mekân olarak beden” aynı zamanda “sanatın nesnesi olması...” (Hasgüler, 2012) Stelarc örneğinde çarpıcı bir şekilde karşımıza çıkar. Bu noktada yalnızca sanatın değil, sanat ve teknoloji ilişkisinin de olağanın içinde yeni bir çatlak oluşturduğu söylenebilir. Böylece bu çatlaktan sızan çalışmalar ve yaklaşımlar, performatif-bedenden *siborglaşan-bedene* geçen yeni bir olasılık alanı açar. Burada artık mekân bir yandan bedenın kendisi olurken bir yandan da fiziksel gerçeklik olarak mekân kavrayışı sorgulanmaya başlar. Dolayısıyla teknolojinin hızla gelişmesi bedenın ve mekânın varoluş biçimlerini de etkiler. Özellikle yapay zekâyâ bağlı uygulamalar ile bedenli bir varlık olarak insanın bedenının sürece dâhil olmadığı ve bir tür sanal bedenleşme/bedensizleşme durumu yaratan bir varlığa dönüşmesinin önünü açar. Bu *sanal ağı* bir süre sonra bir yandan karar verici ve bedenli bir insanın varlığı aramaya başlarken bir yandan da yalnızca bir imge olarak insanın varlığını da kabul eder. Buradaki çatışma, beden ve mekân arasında kurulan ilişkiyi dönüştürür, avatar örneği bağlamında *imge-beden ve/veya bedensizleşme* kavramlarını tartışmanın içine dâhil eder.

Son olarak hem bedenın hem de mekânın var oluş biçimlerinde yaşanan/ileri sürülen sapma(lar), ardından yaşanan değişimler ve en nihayetinde beden-mekânın farklı biçimlerde yeniden oluş(turul)maları, beden ve mekân arasında yeni ilişkilene biçimlerini açığa çıkarır. Böylece her yeni ilişki biçiminde yeniden kurulan *sapma- değişim ve yeniden oluşum* döngüsü, çalışma kapsamında, beden ve mekân ilişkisini *bedenmekâna ve/veya (öteki)beden(öteki)mekân* haline getirir, mekânsal algı edimlerini dönüştürerek onun sınırlarını genişletir.

Kaynakça

- Ashrafian, H. (2011). Leonardo da Vinci's Vitruvian Man: A Renaissance for Inguinal Hernias. *Hernia* (15), 593-594. doi 10.1007/s10029-011-0845-6
- Arayıcı, O. (2015). *Mekân ve tasarım üzerine tanımlar*. EGE Basım.
- Berkin, G. (2021). *Modüler ve Le Corbusier'nin kulübesi*. YEM Yayın.
- Braidotti, R. (2021). *İnsan sonrası bilgi*. (S. Sam ve E. Çavaş Çev.). Kolektif Kitap.
- Carre, A.L., Dubois, A., Partarakis, N., Zabulis, X., Patsiouras, N., Mantinaki, E., Zidianakis, E., Cadi, N., Baka, E., Thalmann, NM, Makrygiannis, D., Glushkova, A. ve Manitsaris, S. (2022). Mixed-reality demonstration and training of glassblowing. *Heritage*, 5, 103-128. <https://doi.org/10.3390/heritage5010006>
- Çalıcı, S. (2020). *Oluş serüveni: Deleuze Pinokyo ve belirtiler mantığı*. Otonom Yayıncılık.
- Çilesiz, E. & Aydın, N. (2022). Metaverse ve turizm: Kavramsal bir yaklaşım. *Journal of academic tourism studies*, 3(1), 32-44. <http://dx.doi.org/10.29228/jatos.62009>
- Fondation Le Corbusier. (t.y.). *Modüler*, http://www.fondationlecorbusier.fr/corbuweb/morpheus.aspx?sysId=13&IrisObjectId=7837&sysLanguage=en-en&itemPos=10&itemSort=en-en_sort_string1&itemCount=36&sysParentName=Home&sysParentId=11

- Gallerie dell'Accademia di Venezia. (t.y.). *Study of the proportions of the human body, known as the Vitruvian Man*. <https://www.gallerieaccademia.it/en/study-proportions-human-body-known-vitruvian-man>
- Goldstein, E. B. (2010). *Sensation and perception* (8th edition). Wadsworth, Cengage Learning.
- Hallensleben, M. (2010). Introduction: Performative body spaces. M. Hallensleben (Ed.), *Performative body spaces: Corporeal topographies in literature, theatre, dance, and the visual arts* (ss. 9-27). Rodopi B.V.
- Hançerlioğlu, O. (1976). *Felsefe ansiklopedisi: Kavramlar ve akımlar- Cilt 1 (A-D)*. Remzi Kitabevi.
- Haraway, D. (2006). *Siborg manifestosu*. (O. Akınhay Çev.). Agora Kitaplığı.
- Hasgüler, S. B. (2012). Sanat ile teknolojiyi performansta birleştiren sanatçı: Stelarc. *MSGSÜ sosyoloji bilimleri*, (5), 39-49, <https://dergipark.org.tr/en/pub/msgsusbd/issue/46968/589400>
- Kaymaz Koca, S. & Hale, J. (2017). 'Üçüncü/öteki yer' üzerine bir kavramsallaştırma Denemesi: Mekânsal bir trilojinin içinde saklı hikayelerin keşfedilmesi. *Megaron*, 12(3), 488-496. 10.5505/megaron.2017.93685
- Le Corbusier. (2014). *Modulor*. (A. U. Kılıç Çev.). YEM Yayın.
- Lindqvist, G. (2003). Vygotsky's theory of creativity. *Creativity research journal*, 15(2-3), 245-251. <https://doi.org/10.1080/10400419.2003.9651416>
- Morris, D. (2004). *The sense of space*. D. J. Schmidt (Ed.). State University of New York Press.
- Oktay, Ö. & Yüzer, T. V. (2022). Sarmalayan öğrenme- sarmalayan senaryo ve VR/AR/MR/XR. *Proceedings of 2st International conference on educational technology and online learning (ICETOL), Türkiye* 264-274. https://www.icetol.com/wp-content/uploads/2023/01/icetol2022_full_paper_proceedings.pdf
- Pallasmaa, J. (2015). Empathic and embodied imagination: Intuiting experience and life in architecture. P. Tidwell (Ed.), *Architecture and empathy* (ss. 4-19). Tapio Wirkkala-Rut Bryk Foundation.
- Pallasmaa, J. (2016). *Tenin gözleri: Mimarlık ve duyular*. (A.U. Kılıç Çev.) (3. Baskı). Yem Yayın.
- Stanford University. (t.y.). *Extended-body: Interview with Stelarc*. https://web.stanford.edu/dept/HPS/stelarc/a29-extended_body.html
- Studio Tomás Saraceno. (t.y.). *In Orbit*. <https://studiotomassaraceno.org/in-orbit/>
- Tanju, B. (2003). *Mimarlıkta sıfır noktasını aramak*. Akın Nalça.
- Vallino, J. R. (1998). *Interactive augmented reality* [Doktora tezi]. University of Rochester Rochester.
- Vitruvius. (2017). *Mimarlık üzerine*. (Ç. Dürüşken Çev.) Alfa Yayıncılık.
- Yılmaz, C. E. (2020). *Performans sanatları ve teknoloji: Stelarc*. Teknoloji.org. <https://teknoloji.org/performans-sanatlari-ve-teknoloji-stelarc/>
- Zheng, J. M., Chan, K. W., & Gibson, I. (1998). Virtual reality. *IEEE potentials*, 17(2), 20-23. DOI: 10.1109/45.666641